



電子漫画塾

でんしまんがじゅく

ゲームカセット

G-01

たい せん が た

対戦型サーチバトル

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

© バードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映動画

© BANDAI 1995 MADE IN JAPAN

ご注意

★お使いになる前に、電子漫画塾 本体の取扱説明書をお読みください。

★電子漫画塾 を初めて使うときは、裏側の電池カバーを開けて、電池をセットしてください。
電池についての詳しい説明は、本体の取扱説明書の35ページにあります。

★ゲームカセット・マンガカセットを抜き差しするときは、必ず電源スイッチを切ってからにしてください。

ドラゴンボールZサーチバトルのすべて	2
バトルを ^{はじ} める ^{まえ} 前に	3
メニューパネルを ^{つか} 使いこなそう	7
まずはトレーニングだ!	9
ストーリーバトルで敵 ^{てき} キャラクターを ^{たお} 倒せ!	16
対戦 ^{たいせん} バトル! ライバルに ^{ちょうせん} 挑戦	20
マンガカセットと ^{がったい} 合体する	25



ドラゴンボールZサーチバトルのすべて

電子漫画塾でゲームカセットを使うと、自分で描いた戦士やドラゴンボールZに登場するキャラクターたちと、バトルをすることができるんだ。

電子漫画塾には通信機能もあるから、友だちと2台で熱いバトルだってできるぞ!

バトルモードは3種類

バトルモードには次の3種類があるよ。



自分で創った戦士どうしでのバトル。

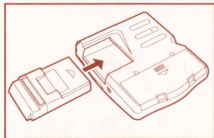
自分で創った戦士と、ゲームカセットに内蔵された敵キャラクターとの勝ち抜きバトル。

2台の電子漫画塾を使って友だちの戦士とバトル。自作の戦士を友だちの画面に送れるんだ。

はじ まえ バトルを始める前に

ここでは初めてゲームカセットを使うときの操作を
せつめい
説明するよ。

1 ゲームカセットをセットする



かならず電源スイッチを切った状態で、カセットの向きを間違えないように図をよく見てセットします。

2 でんげん 電源スイッチを入れる

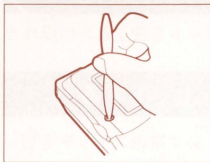


本体の右側面の電源スイッチを上（うへ）にスライドさせると電源が入ります。

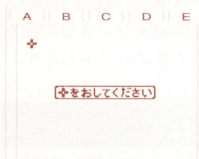
！でんげん
電源スイッチを入れたまま5分以上（ふん いじょうほう）放（はな）つておくと、ピーピーピー…と鳴（な）ります。

つか
使（つか）わないときは、スイッチを切（き）りましょう。

ペンタッチの位置直しをしたい場合



図のようにタッチペンのペン先で位置直しスイッチを押すと、次の画面が表示されます。

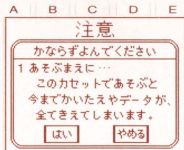


これは、実際のペンタッチの位置と画面に出る絵の位置を正確に合わせるための操作です。左上と右下に☆が表示されるので☆の中心にタッチペンで軽く1回ピッと音がするまでタッチします。

この画面は、初めて使うときと長時間電池をはずしておいたときに自動的に表示されます。

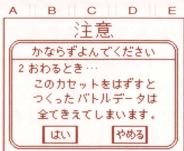
詳しくは、本体の取扱説明書の6ページ、34ページを読んでください。

3 ちゅうい ひょうじ 注意が表示される



ちゅうい ひょうじ
注意の1が表示されます。
画面のメッセージを読んで、
先に進むときは[はい]
にタッチします。

❗ やめるときは[やめる]に
タッチして電源を切り、
ゲームカセットを抜きます。



ちゅうい ひょうじ
注意の2が表示されます。
注意の1と同じように操
作します。

❗ ゲームで使う戦士のデータは電子漫画塾本体に
保存するため、ゲームを始めると電子漫画塾のス
ケッチ、オープニング、パズルに描かれていた絵
は消えてしまいます。

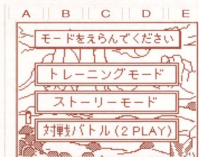
また、ゲームカセットをはずすと、保存されてい
る戦士のデータは消えてしまいます。

4 ^{が めん ひょうじ} タイトル画面が表示される



タイトル画面^{が めん ひょうじ}が表示されます。画面^{が めん}にペンタッチして次^{つぎ}へ進^{すす}みます。

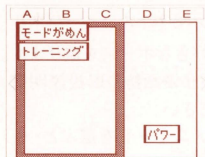
5 ^{が めん ひょうじ} モード画面が表示される



バトルモードを^{えら}選ぶ、モード画面^{が めん ひょうじ}が表示されます。ゲーム中^{ちゅう}はメニューAで[モードがめん]^{えら}を選ぶと^{もど}戻ることができます。

メニューパネルを使いこなそう^{つか}

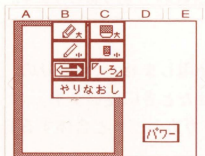
画面の上を見るとA B C D Eの5つのメニューがあるね。サーチバトルをより楽しむために覚えて使いこなそう！



メニューAを^{えら}選ぶと…

[モードがめん]は、モード画面へ^{もど}戻るときに^{つか}使います。

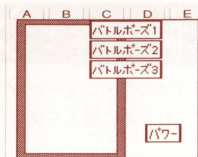
[トレーニング]は、^{げんざいあそ}現在遊んでいるモード名です。
対戦バトルでは^{たいせんちゅう}対戦中、ゲームをやめるときに^{つか}使います。



メニューBを^{えら}選ぶと…

^{せんし}戦士を^{つく}創るときのお^え絵描きツールです。

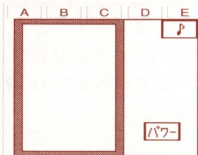
^{つか}使い方は^{かた}電子漫画塾の^{でん し まん が じ ゅ く}取扱説明書10～13ページを^よ読んでください。



メニューCを^{えら}選ぶと・・

ドラゴンボールZの^{ゼット}キャラクタースタンプが10^{しゅ}種類^{るいはい}入っており、戦士^{せんし}を創^{つく}る画面にはり込むことができます。バトルポーズ

を^{えら}選ぶとキャラクターが^{ひょうじ}表示され、メニューパネルのくまたは>にタッチして好きなポーズを^{えら}選びます。スタンプについて詳しくは^{くわ}電子^{でんし}漫画^{まんが}塾^{じゅく}の取扱説明書14～16ページを^よ読んでください。



メニューEを^{えら}選ぶと・・

音符^{おんぶ}ボタンはペンタッチのピッという音^{おと}を消^けしたときに使^{つか}います。ボタンをタッチするたびに^{オン}ON^{オフ}OFF^きが切^かり替^かわります。

メニューDを^{えら}選ぶと・・

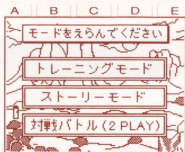
ゲームカセットのみでは^{しやう}使用^{べつう}しません。別売りのマンガカセットを^{がったい}合体^{つか}させたときに使^{つか}います。

詳しくは27ページの「マンガカセットと^{がったい}合体^{つか}する」を^よ読んでください。

まずはトレーニングだ!

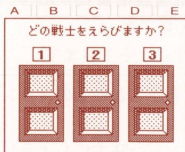
トレーニングモードでスケッチ画面にペンやスタンプを使って、ふたりの戦士を創って戦わせてみよう。創り方は電子漫画塾のお絵描きと同じ要領だよ。敵キャラクターとのバトルに備えてトレーニングだ。

1 トレーニングモードを選ぶ



スタート画面で[トレーニングモード]にタッチします。

2 「戦士のドア」を選ぶ



好きな「戦士のドア」にタッチします。

! 前に創った戦士や、バトルに勝って味方にした戦士が保存されている場合、保存したドアを選ぶと戦士が現われます。 9

つく せんし せんし ほ ぞん
創った戦士は「戦士のドア」に保存することができます。

また、ストーリーバトルモードや対戦バトル
モードで勝った場合、相手の戦士を味方とし
て「戦士のドア」に保存することもできます。
詳しくは、19ページを見てください。

せんし にん ほ ぞん
戦士は3人しか保存できません。

また、ゲームカセットを抜くと創った戦士は
消えてしまいます。

3 せんし つく 戦士を創る

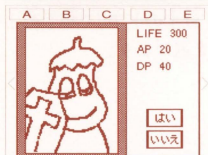


メニューBのお絵描き
ツールやメニューCのス
タンプを使って戦士を描
きます。詳しくは本体の
取扱説明書10～16ページ
を見てね。

！ まえ か せんし か なお
前に描いた戦士を描き直すこともできます。

テクニク
べつ う つか せんし
別売りマンガカセットを使うと戦士のスタン
プがもっと増えるんだよ。
にん き み かた
人気キャラクターをドンドン味方にしよう！

4 ^{せんし}戦士のパワーをチェックする

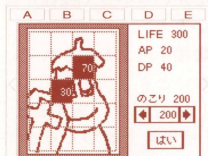


^{が めん みぎした}画面右下の[パワー]にタッチすると、^え絵のスキュンが^{はじ}始まります。^{せんし}戦士の^{ひょうじ}パワーが表示されるのでよければ[はい]にタッチします。

^{ライフ} LIFE: ^{たいりょく}体力 ^{エゼー} AP: ^{こうげきりょく}攻撃力
^{ディゼー} DP: ^{しゅ びりょく}守備力

❗ [いいえ]にタッチすると「^{せんし}3戦士を^{つく}創る」に^{もど}戻ります。

5 ^{ライフ}LIFEポイントを^{わ ふ}割り振る



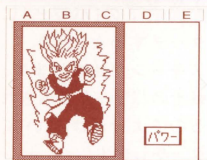
^{ライフ}LIFEポイントを^{せんし}戦士の^{からだ}体に^{わ ふ}割り振ります。カウンターの^{すうじ}数字は➡にタッチすると^へ減り、◀にタッチすると^ふ増えます。^{すうじ}数字を^き決めて画面の^{が めん}マス目に^め

^{さいだい}タッチします。最大4か^{しよ}所まで^{わ ふ}割り振れます。すべて^{わ ふ}割り振ったら[はい]にタッチします。

❗ ^{え か}絵が描かれていないマス目には^め割り振れません。

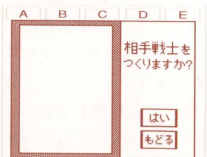
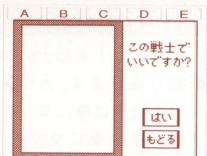
❗ ^{ライフ}LIFEポイントはすべて^{わ ふ}割り振らないと、[はい]は^{えら}選べません。

6 「戦士のドア」で相手戦士を選ぶ



「戦士のドア」で相手戦士を選びます。

7 相手戦士を創る



●相手戦士が創られているかいないかで操作が違います。

●相手戦士が創られていないとき

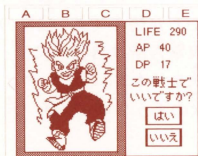
「はい」にタッチすると、「相手戦士をつくりますか?」と表示されます。

「はい」にタッチし、味方の戦士と同じように、3、4の操作を行います。戦士のLIFEポイントの割り振りは自動的に行われます。

いちど 一度パワーチェックした相手戦士はメニューBを使つかって描き直すことはできません。



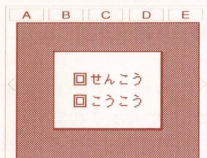
● 相手戦士が創られているとき
「この戦士でいいですか?」と表示されます。
[はい]にタッチすると、戦士のパワーがチェックされます。[もどる]にタッチすると「戦士のドア」に戻るので、選び直します。



● パワーがチェックされたあと、再び「この戦士でいいですか?」と表示されます。よければ[はい]にタッチします。[いいえ]にタッチすると「戦士のドア」の画面に戻ります。

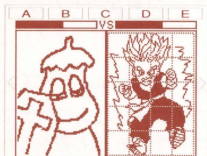
すでに創られている相手戦士はメニューBを使って描き直すことはできません。

8 せんこう こうこう えら 先攻・後攻を選ぶ



じぶん 自分の戦士が先攻か後攻
せんし かを決めます。せんこう [せんこう]
 またはこうこう [こうこう]に
 タッチします。

9 バトルをする



こうげきほうほう 攻撃方法を選んでタッチ
 します。さき 先に相手のライフ LIFE
 ポイントをすべて破壊し
 た方が勝ちです。相手の
こうげきほうほう 攻撃方法は自動的に
 決まります。

! こうげき 攻撃したポイントには、次のようなマークが
 つきます。



こうげき 攻撃ポイント



はかい 破壊



ダメージ



はずれ



あたったが 当たったが
 ダメージなし

こうげきほうほう 攻撃方法には次のようなものがあります。

「アタック」と「^き気」はいつでも選べますが、「^{かい}かいふく」はバトルの状^{じょうきよう}況^{あら}によって現われます。

「れんだ、サーチ、バリアー」は^え絵を描いた^か位置^いや描き方^{かた}によって、身につけられる^み特殊能力^{とくしゆのうりよく}です。

また「れんだ、サーチ、バリアー」は1回しか^{かい}使え^{つか}ません。

★アタック ^{あいて}相手の^{ライフ}LIFEポイントがありそうな^{ところ}所をねらってタッチします。

★^き気 ^{じぶん}自分の^き気を最大3回まで^{かい}上げ^あられます。

★^{かい}かいふく ^{じぶん}自分が受けた^うダメージをある^{ていど}程度^{かいふく}回復します。

★れんだ ^{かいつづ}3回続けてアタックすることができ^{ます}ます。

★サーチ ^{あいて}相手の^{ライフ}LIFEポイントを^{さが}探^あします。
^{あいて}相手の^{ライフ}LIFEポイントの^い位置^ちが一瞬^{いっしゆん}瞬間^{てんめつ}滅します。

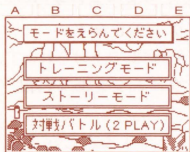
★バリアー ^はバリアーを張って相手の^{あいて}攻撃^{こうげき}をはね返^{かえ}します。バリアーを張ったあと、^きアタックや^{えら}気を選^{えら}ぶことができます。

！バトルが^{しゅうりよう}終了すると、勝利または敗北の^{しやうり}画面^{はいぼく}が^{がめん}出^でます。画面にタッチするとモード画面^{がめん}に^{もど}戻^{もど}ります。 15

ストーリーバトルで^{てき}敵キャラクターを^{たお}倒せ!

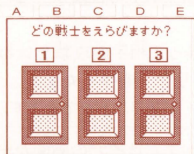
ストーリーモードでは、いよいよ^{じさく}自作の^{せんし}戦士と^{てき}敵キャラクターとのバトルだ。^{てき}敵は^{てごわ}手強いけどトレーニングを^つ積んだから^{だいじょうぶ}大丈夫!

1 ストーリーモードを^{えら}選ぶ



モード画面で^{がめん}[ストーリーモード]にタッチします。

2 「戦士のドア」を^{えら}選ぶ



好きな「戦士のドア」にタッチします。

! ^{まえ}前に^{つく}創った^{せんし}戦士や、バトルに^か勝って^{みかた}味方にした戦士が^{せんし}保存^{ほぞん}されている場合、^{あい}保存したドアを^{えら}選ぶと戦士が^{せんし}現^{あら}われます。

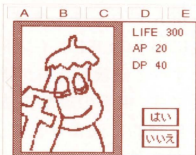
3 せんし つく 戦士を創る



メニューBのお絵描きツールやメニューCのスタンプを使って戦士を描きます。詳しくは本体の取扱説明書10～16ページを見てね。

！前に描いた戦士を描き直すこともできます。

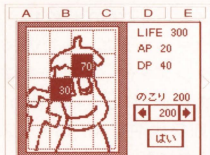
4 せんし パワーをチェックする



画面右下の[パワー]にタッチすると、絵のスクリーンが始まります。戦士のパワーが表示されるのでよければ[はい]にタッチします。

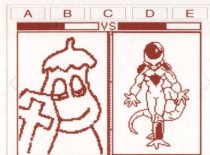
！[いいえ]にタッチすると「3戦士を創る」に戻ります。

5 ライフ ^わ ^ふ LIFEポイントを割り振る



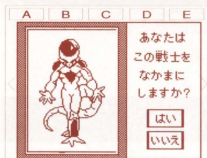
ライフ ^{せん し} ^{からだ} LIFEポイントを戦士の体
に割り振ります。
割り振り方はトレーニング
モードと同じです。
詳しくは11ページを見てね。

6 バトルをする



先攻・後攻を決めたらバ
トル開始です。攻撃方法
を選んでタッチします。
先に相手のLIFEポイント
をすべて破壊した方が勝
ちです。相手の攻撃方法
は自動的に決まります。
攻撃方法については15
ページを見てね。

7 ^{てき}敵キャラを^{み かた}味方にする



負けたときは、^{が めん}画面にタッチするとモード^{が めん}画面に戻ります。
 勝ったときは、^{あいて}相手^{せんし}戦士を^{み かた}味方にして^{ほ ぞん}保存することが出来ます。

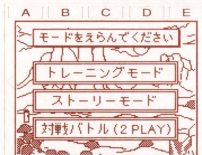
[はい]を^{えら}選ぶと「戦士^{せんし}のドア」の画面になるので、^{ほ ぞん}保存したいドアにタッチします。「この戦士^{せんし}でいいですか？」と^{ひょうじ}表示されるので、よければ[はい]にタッチします。^{えら}選んだドアにすでに戦士^{せんし}が^{ほ ぞん}保存されているとその戦士^{せんし}は^き消えてしまいます。^{ほ ぞん}保存されたのち、^{つぎ}次の^{あいて}相手が^{とうじょう}登場します。[もどる]を^{えら}選ぶと上の^{が めん}画面^{もど}に戻ります。

^{ほ ぞん}保存しないときは[いいえ]を^{えら}選ぶと次の^{つぎ}相手が^{あいて}登場^{とうじょう}します。

対戦バトル!ライバルに挑戦

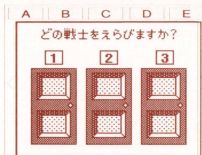
このモードでは2台の電子漫画塾と2台のゲームカセットを使って、友だちと遊ぼう。
両方で一緒に操作していくよ。

1 対戦バトルモードを選ぶ



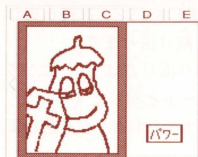
モード画面で[対戦バトル
プレイ
(2PLAY)]にタッチしま
す。

2 「戦士のドア」を選ぶ



好きな「戦士のドア」に
タッチします。
! 前に創った戦士や、バ
トルに勝って味方にした
戦士が保存されている場
合、保存したドアを選
ぶと戦士が現われます。

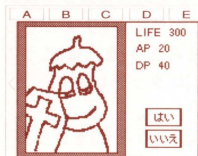
3 ^{せん し}戦士を^{つく}創る



メニューBのお絵描き^{え か}ツールやメニューCのスタンプ^{つか}を使って戦士^{せん し}を描^かきます。詳しくは本体の^{くわ}取扱説明書^{ほんたい}10～16ページ^{とりあつかいせつめいしょ}を見てね。

！前に描いた戦士^{まえ}を描^かき直^{なお}すこともできます。

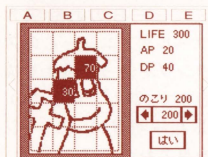
4 ^{せん し}戦士の^{ちえ}パワーを^{しら}チェックする



画面右下の^{が めん みざした}「パワー」にタッチすると、絵の^えスキャンが^{はじ}始まります。戦士^{せん し}のパワーが^{ひょうじ}表示されるのでよければ「はい」にタッチします。

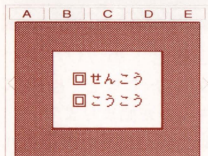
！「いいえ」にタッチすると「3戦士^{せん し}を^{つく}創る」に^{もど}戻ります。

5 ライフ わ ふ LIFEポイントを割り振る



ライフ せん し からだ LIFEポイントを戦士の体に
わ ふに割り振ります。
わ ふ かた割り振り方はトレーニング
おなモードと同じです。
くわ詳しくは11ページをみ見てね。

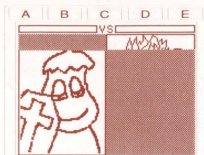
6 せんこう こうこう えら先攻・後攻を選ぶ



ジャンケンなどで、どち
せんこう こうこう きらが先攻か後攻かを決め
 てください。決まったら
 [せんこう]または[こうこ
 う]にタッチします。

! りょう ほう両方とも[せんこう]または[こうこう]をタッチ
 するとゲームはしんこう進行しません。

7 ^{せんし}戦士のデータを相手に送る



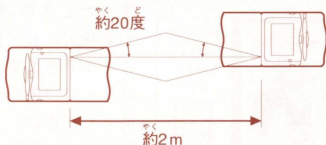
^{せんし}戦士のデータが^{じどうてき}自動的に送られます。

！^{せんし}戦士のデータを相手に^{あいて}送ったり、バトルしている最^{さい}中^{ちゆう}は、^{つうしん}通信をしています。そのときエラーが^{はっ}発生^{せい}する場合があります。

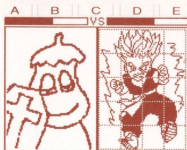
エラーについては26ページを^よ読んでください。

通信できる範囲

^{つうしん}通信できる^{かくど}角度と^{きょり}距離は図のとおりです。^{でんち}電池が^{しょうもう}消耗してくると、^{きょり}距離が^{みじか}短くなります。



8 バトルをする



こうげきほうほう えら
攻撃方法を選んでタッチ
します。先に相手のLIFE
さき あいて ライフ
ポイントをすべて破壊し
は かい
た方が勝ちです。
こうげきほうほう
攻撃方法については
15ページを見てね。

たいせん とちゅう
対戦バトルを途中でやめるとき

メニューAにタッチして[ゲームをやめる]を選
ぶと、先攻・後攻を選ぶ画面に戻るので、再びメ
せんこう こうこう えら がめん もど ふたた
ニューAにタッチして[モードがめん]を選ぶと
モード画面に戻ります。
がめん もど

9 ライバルを味方にする



か あいて せん
勝ったときは、相手の戦
し み かた ほ ぞん
士を味方にして保存する
ことができます。
くわ
詳しくは、19ページを
み
見てください。
ま
負けたときは、画面に
が めん
タッチするとモード画面
が めん
に戻ります。
もど

マンガカセットと合体する

がったい

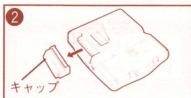
たいせん 対戦サーチバトルは別売りのマンガカセットと組みあわせて使うと、マンガカセットのキャラを戦士にすることができるぞ。

① 電子漫画塾 本体の電源を切ります。

② ゲームカセットを本体にさしたままキャップだけをはずします。

③ 方向に注意して図のようにマンガカセットをコネクタに差し込みます。

！ マンガカセットとの合体は、必ずゲームカセットを本体に差し込んでから行ってください。破損のおそれがあります。また、持ち運ぶときは必ずマンガカセットをはずしてください。



A	B	C	D	E
				からだ
		ポーズ 1		りんかく
		ポーズ 2		あたま
		かおスタンプ		め
		そのたスタンプ		くち
				パワー

マンガカセットを合体するとメニューDが加わります。メニューDの使い方についてはマンガカセットの取扱説明書を見てください。

！通信エラーについて

つうしん ちゅう しゅう がいぶつ

通信中に障害物などで通信がさえぎられると、エラーが起きることがあります。エラーが起きると状態によって、次のようなメッセージが出ます。

- ① 先攻・後攻を選んだあとの戦士転送中のエラー画面にタッチすると、再び先攻・後攻を選ぶ画面に戻ります。

つうしんエラー
やりなおしてください

- ② バトル中のエラー

バトル中に出る通信エラーのメッセージには次のA Bの2種類があります。

● エラーメッセージA

そうしんエラー

もう1どそうしん

相手もそうしんエラーのばあい

はじめからバトル

● エラーメッセージB

じゅしん中

相手もじゅしん中のばあい

はじめからバトル

プレイヤー1、プレイヤー2のそれぞれの画面に、A
Bどちらのエラーメッセージが出て^でいるかを確認^{かくにん}
してください。そして、下の表で次^{した}に行^{ひょう}う操作^{つぎ}を確認^{おこな}してください。
確認^{かくにん}

プレイヤー1	プレイヤー2	操作方法 ^{そうさ ほうほう}
A	B	操作1 ^{そうさ}
B	A	
A	A	操作2 ^{そうさ}
B	B	

^{そうさ}操作1 エラーメッセージAが^で出ているプレイヤー
が[もう1ど^{もど}そうしん]をタッチすると、もとの
バトルに^{もど}戻ります。

^{そうさ}操作2 両^{りょうほう}方のプレイヤーとも[はじめからバトル]
をタッチし、先攻^{せんこう}・後攻^{こうこう}選択画面に^{がめん}戻^{もど}してく
ださい。バトルは最初^{さいしよ}からやり直^{なお}しになります。

おことわり

しょうひん きかく せいさん ばんぜん ちゅうい
商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためにプログラム上、予期できないような不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

お買い上げのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466

☎ 052-872-0371

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

